

- Word Count: 2556

Plagiarism Percentage
19%

sources:

- 1 10% match (Internet from 02-Oct-2016)
<https://www.scribd.com/doc/265635314/Isi-Kumpulan-Makalah-Menuju-Arsitektur-BerEmpati-1-pdf>
- 2 7% match (Internet from 15-Jun-2016)
<http://library.ukdw.ac.id/atrium/index.php/atrium/article/view/3>
- 3 1% match (Internet from 02-Nov-2017)
http://eprints.nottingham.ac.uk/12010/2/Theses-Nurul_Abdul_Latip.pdf
- 4 < 1% match (Internet from 31-Aug-2016)
<https://greenimpactindo.wordpress.com/category/tata-ruang-spatial-planning/page/2/>
- 5 < 1% match (Internet from 03-Oct-2014)
<http://greenimpactindo.wordpress.com/category/desain-arsitektur-architecture-design/page/4/>
- 6 < 1% match (Internet from 05-Jun-2017)
http://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1104&context=epse_diss

paper text:

- 8 — **ELEMEN ARSITEKTUR, INTERIOR DAN SIGNAGE UNTUK MENEMUKAN JALAN DAN BRANDING UNIVERSITAS KRISTEN PETRA** 2
Tanuwidjaja, Gunawan¹, Wijaya, **Nerissa** Arviana², **Widyanto**, Lavenia³, Wiarta, **Stephanie** Seaver⁴, Sugianto, **John**

Kenley⁵ 1Dosen Program Studi Arsitektur, 2Mahasiswa Program Studi Desain Interior, 3Mahasiswa Program Studi Manajemen Pemasaran, 4&5mahasiswa Program

Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia 1gunte
@petra.ac.id, gunteitb2012@gmail.com **ABSTRAK** 4

Universitas Kristen Petra (UKP) Surabaya merupakan Universitas swasta terkemuka di Surabaya. UKP memiliki kelebihan pada kualitas fasilitas dan pelayanan pendidikan. Hal ini sangat terlihat dalam desain bangunan kampus yang berperan sebagai elemen - elemen wayfinding arsitektur, interior dan signage, terutama pada tiga bangunan utama seperti Gedung W (Gedung Radius Prawiro), Gedung EH (Entrance Hall) dan Gedung T. Selanjutnya Elemen - elemen ini juga telah mendukung "Branding" Universitas serta diintegrasikan dalam sistem wayfinding kampus terintegrasi di UKP. Kata Kunci :Wayfinding, Branding, Universitas Kristen Petra

2

ABSTRACT Title: Architectural, Interior Elements and Signage for Wayfinding and Branding in Petra Christian University

Petra Christian University (PCU) is a leading private University in Surabaya. PCU possessed advantage in facility's quality as well as educational service. This was clearly visible in the campus building design that played as architecture, interior and graphic wayfinding elements, especially in W Building (Radius Prawiro Building), EH Building (Entrance Hall) and T Building. Further these elements could also support the University's Branding and were integrated in the PCU's integrated wayfinding system. Keywords: Wayfinding, Branding, Petra Christian University

2

Pendahuluan

Universitas Kristen Petra Surabaya merupakan universitas swasta terkemuka di Surabaya.

2

Keunggulan Universitas Kristen Petra terletak dalam kualitas pendidikannya dan juga layanan mahasiswanya. Selain itu desain arsitektur modern bangunan ini juga memberikan citra yang menarik pada kampus ini. Walaupun demikian terdapat rencana dari pengelola untuk meningkatkan kemudahan menemukan jalan dan branding dari bangunan – bangunan awal yang dibangun dengan Signage Master Plan yang terintegrasi. Tinjauan Pustaka Wayfinding adalah proses

untuk menemukan jalan menuju suatu lokasi. Sedangkan Spatial Orientation adalah proses seorang individu untuk memahami ruang di

1

sekitarnya

(Passini, 19841). Proses – proses ini dipengaruhi oleh faktor - faktor seperti: 1.

Kemampuan individu manusia; 2. Proses kognisi dan peta kognisi yang terbangun dalam pikiran individu; 3 Environmental Information (Informasi Lingkungan) yang mencakup: Architectural Wayfinding Element, Signage System, Other Sensory Information. 1

Karena ingin fokus pada Elemen Arsitektur Penunjang Sistem Wayfinding dan Orientasi maka hanya faktor ini disusun agar bisa diintegrasikan. Boulding (19562) dan Lynch (19603)

menyampaikan bahwa kemampuan individu untuk mengingat bangunan yang menarik juga disebabkan oleh sifat legibility dan imageability bangunan itu. Sifat legibility mencakup kemudahan untuk dipahami dari bangunan sedangkan imageability berkaitan dengan ciri khusus bangunan yang mengingatkan individu terhadapnya. Lynch (19604) menemukan adanya 5 elemen 1

arsitektur untuk wayfinding

yaitu Pathway, Node, Landmark, District dan Edge pada skala urban. Passini (19845) menemukan 5 elemen ini juga pada bangunan komersial di Montreal. Landmark bangunan merupakan toko, bioskop, meja informasi, patung, lansekap, elemen struktur dan elemen dekoratif. 1

Pathway dalam skala bangunan berupa koridor, promenade, koridor di dalam galeri, tangga, eskalator, elevator, 1

yang tergolong lebih lanjut sebagai

Horizontal Pathway dan Vertical Pathway yang seharusnya terintegrasi. Sementara Node pada bangunan merupakan pertemuan sirkulasi dan aula pertemuan. 1

Dan sebuah tempat berkumpul dapat menjadi Landmark sekaligus Node. Edge pada

bangunan merupakan dinding pembatas terutama dinding luar bangunan (Passini, 19846). Sedangkan District dalam skala bangunan [Zoning] merupakan berupa zona yang berukuran luas yang memiliki fungsi serupa seperti pertokoan. Atau pada pendidikan dapat berupa zona laboratorium, zona kelas dan zona kantor.

1

Signage adalah petunjuk yang digunakan untuk menunjukkan arah, lokasi dsb. Dibuat oleh pakar, yang harus dengan mudah dapat dipahami oleh semua kalangan sebagai sarana penunjuk arah atau area (Passini, 19847) Pizzuti-Ashby dkk. (20078) melakukan tes persepsi kualitatif kepada mahasiswa University College of the Fraser Valley (UCFV). Responden diminta untuk mendokumentasikan dengan foto bangunan yang memberikan kesan positif tentang kampusnya. Kesan ini juga memberikan keuntungan berupa branding dan juga rekomendasi pengembangan kampus. Hal ini juga digunakan sebagai salah satu dasar bagaimana mengumpulkan branding pada mahasiswa. Metode Penelitian Metode yang dipilih dalam riset ini ialah:

Metode Post Occupancy Evaluation (POE) (Friedman, Zimring, & Zube,

5

19789) terutama dengan

Direct observation dilakukan pada saat pengumpulan data mengenai elemen wayfinding dari aspek arsitektural

1

bangunan. Kemudian dilakukan penelitian tentang kesulitan menemukan jalan dan elemen yang membantu proses menemukan jalan tersebut dengan kuesioner online yang dilengkapi dengan foto (Sanoff, 199110). Kemudian dilakukan Wayfinding Simulation sesuai rekomendasi Visual Research (Sanoff, 199111). Bagian pertama dari riset ini bersifat kuantitatif dengan Purposive Sampling (Nasution, 200312). karena melibatkan 147 responden dari semua Program Studi di UKP, tetapi kemudian dilakukan simulasi menemukan jalan yang melibatkan 5 responden sehingga bersifat kualitatif. Simulasi menemukan jalan ini dilakukan pada 3 bangunan yaitu Gedung W dan Gedung EH serta Gedung T. Pada simulasi ini juga dicatat berbagai temuan tentang kekuatan elemen menemukan jalan baik arsitektur, interior maupun signage serta kesan positif terhadap branding UKP. Gambar 1. Rancangan Penelitian Hasil dan Pembahasan Gedung W atau Gedung Radius Prawiro di Area Kampus Utama merupakan gedung utama yang menjadi kesan "branding" utama dari UK Petra, Gedung ini terdiri dari sepuluh lantai, mewadahi Kelas Magister Teknik Sipil, Ruang Kelas, Laboratorium Komputer, Perpustakaan, Ruang Rektorat, Ruang Konferensi, dan Tempat berkumpul utama di lantai 1 yang bernama "Sunken Court" (atau dikenal oleh Mahasiswa dan Alumni sebagai Kolam Jodoh). Ruang ini merupakan elemen menarik dan digunakan untuk mahasiswa mengerjakan tugas atau untuk menunggu. Gedung EH (Entrance Hall) di Area Kampus Utama (yang berdekatan dengan Gedung W) merupakan pintu masuk dari kompleks UK Petra. Tetapi karena perubahan fungsi, Gedung ini kurang terkenal dibandingkan Gedung W tersebut. Gedung EH ini memfasilitasi kegiatan Kantor Pelayanan Mahasiswa, Bank, Kantor Humas UK Petra, Kantor Biro Administrasi Kerjasama dan Pengembangan,

Ruang Multifungsi untuk menunggu masuk ke Auditorium UK Petra dan Kelas - Kelas. Karena itu Gedung ini juga sering digunakan oleh Mahasiswa. Sementara Gedung T terletak di Area Kampus Barat oleh Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Prodi Sastra Tionghoa. Gedung ini menampung berbagai ruang seperti Kantor - kantor, Kantin, Klinik UK Petra, Ruang Kelas serta Ruang Audio Visual. Gambar 2. Peta Tapak UKP Elemen Wayfinding Arsitektur dan Interior yang menjadi Branding Universitas Kristen Petra Elemen Arsitektur yang menandai Gedung W ialah terdapatnya sebuah lapangan hijau di depan Gedung tersebut yang dikenali sebagai node berkumpulnya sivitas akademika UKP pada saat acara – acara penting seperti Petra Parade (Acara Kesenian pada Dies Natalis), Wisuda, dll. Karena itu lapangan ini menjadi elemen yang sangat penting dalam membantu mahasiswa menemukan jalan sekaligus branding UKP. Petra dan atau yang sekarang disebut Gedung Radius Prawiro terdiri dari 10 lantai. Gambar 3. Lapangan Hijau di depan Gedung W sebagai Landmark dan Node yang menarik. Bagian lain dari Gedung W ialah Sunken Court atau dikenal sebagai Kolam Jodoh. Sunken Court ini dikenal sebagai Landmark dan Node yang menarik. Hal ini disebabkan karena ruang ini berada di lantai 1 Gedung W yang sangat strategis, posisinya yang lebih rendah dari selasar, serta sering digunakan berbagai kegiatan, seperti: Dengan Pendapat dari Badan Eksekutif Mahasiswa, Pameran dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Petra Parade dll. Gambar 4. Sunken Court di Gedung W sebagai Landmark dan Node yang menarik. Sementara itu sebuah Patung Torso dari drg. Tan Tjiauw Yong (Rektor pertama UKP) ditemukan sebagai Landmark yang menarik di Gedung EH UKP. Patung ini dikenal karena posisinya yang strategis, bentuknya yang unik serta dikelilingi tempat – tempat duduk. Selain itu saat ini lokasi ini dipakai untuk mengantar jemput mahasiswa. Gambar 5. Patung Torso drg. Tan Tjiauw Yong di Gedung EH sebagai Landmark yang menarik. Selain itu, di Gedung EH ini ditemukan bagian Ruang Student Service (pusat pelayanan mahasiswa di UKP) sebagai Landmark. Di ruang ini terjadi semua pelayanan terkait kebutuhan mahasiswa yang menyebabkan ruang ini sering dikunjungi dan juga karena desainnya yang futuristik. Di depan ruang ini juga terdapat lobby yang menarik dan cukup besar sehingga dikenali sebagai Node. Biasanya ruang ini juga dipakai sebagai ruang pre-function pada saat Wisuda atau Dies Natalis. Selain itu juga terdapat berbagai elemen penunjang interior berupa DIVO 3.0 yang merupakan papan pengumuman dan peta digital di UKP serta elemen ramp yang menghubungkan ke Auditorium UKP di Lantai 2 Gedung ini. Gambar 6. Ruang Student Service di Gedung EH sebagai Landmark yang menarik. Auditorium UKP juga merupakan Landmark dan Zoning yang cukup dikenal karena bentuk dan intensitas penggunaan untuk pertemuan, seminar, acara, dan pentas secara megah. Karena itu elemen ini juga membantu menemukan jalan dan memperkuat branding UKP juga. Sementara elemen Landmark yang menarik di Gedung T ialah tangga utama gedung tersebut. Tangga ini dikenali karena letaknya yang terlihat secara langsung dari pintu masuk kampus barat. Kemudian juga menghubungkan langsung dengan Gedung T lantai dua yang merupakan kantor Fakultas Ekonomi, Prodi Manajemen, Prodi Akuntansi, Program Magister Ekonomi dll. Gambar 7. Tangga utama Gedung T sebagai Landmark yang menarik. Kesulitan Menemukan Jalan di UKP secara Umum Tetapi selain temuan – temuan tentang elemen – elemen menemukan jalan ini juga ditemukan masih terdapat kesulitan menemukan jalan pada mahasiswa. Hal ini dapat ditunjukkan dalam grafik – grafik tersebut. Seratus empat puluh tujuh responden dari hampir semua jurusan direkrut untuk mengisi kuesioner online tentang kesulitan menemukan jalan dan elemen – elemen yang membantu menemukan jalan di UKP. Distribusinya tergambar dalam gambar 7 di bawah ini. Gambar 8. Grafik Profil Responden Studi Kesulitan Menemukan Jalan pada Responden di Seluruh Gedung UKP. Dan didapati bahwa gedung – gedung UKP termasuk mudah ditemukan, karena hanya 4-23% dari responden pernah tersasar di gedung – gedung ini. Persentase Responden Tersasar ini dijelaskan lebih detail sebagai berikut: ? Responden tersasar di Gedung W : 15% ? Responden tersasar di Gedung EH : 12% ? Responden tersasar di Gedung T : 19% ? Responden tersasar di Gedung A : 6% ? Responden tersasar di Gedung B : 6% ? Responden tersasar di Gedung C : 4% ? Responden tersasar di Selasar Gedung W-EH-A-B-C : 21% ? Responden tersasar di

Gedung P : 23% ? Responden tersasar di Gedung I : 12% Dan beberapa temuan alasan kesulitan menemukan jalan di Gedung W disebabkan oleh: ? 5% Karena tidak menemukan penanda yang jelas ? 4% Karena bentuk koridor/ selasar/ jalan yang membingungkan ? 1% Karena sulit menemukan letak lift/tangga ? 1%

Karena pengelompokkan ruang (zoning) yang kurang jelas ? 1% Karena

1

posisi signage (petunjuk arah) yang tidak tepat ? 1% Karena penamaan/ penomoran ruangan yang membingungkan ? 29% Lebih dari satu alasan Sementara itu Dan beberapa temuan alasan kesulitan menemukan jalan di Gedung W disebabkan oleh: ? 6% Karena tidak menemukan penanda yang jelas ? 1% Karena sulit menemukan letak lift/tangga terpisah) ? 1%

Karena pengelompokkan ruang (zoning) yang kurang jelas ? 1% Karena

1

signage (petunjuk arah) yang tidak terbaca (not readable) ? 7% Karena penamaan/ penomoran ruangan yang membingungkan ? 30% Lebih dari satu alasan Terakhir juga dideteksi alasan kesulitan menemukan jalan di Gedung W disebabkan oleh: ? 6% Karena tidak menemukan penanda yang jelas ? 3% Karena sulit menemukan letak lift/tangga ? 1% Karena posisi signage (petunjuk arah) yang tidak tepat ? 1% Karena signage (petunjuk arah) yang tidak terbaca (not readable) ? 1% Karena penamaan/ penomoran ruangan yang membingungkan ? 29% Lebih dari satu alasan

Gambar 9. Grafik Distribusi Penyebab Kesulitan Menemukan Jalan pada Responden di Gedung W. Gambar 10. Grafik Distribusi Penyebab Kesulitan Menemukan Jalan pada Responden di Gedung EH. Gambar 11. Grafik Distribusi Penyebab Kesulitan Menemukan Jalan pada Responden di Seluruh Gedung T. Kesulitan Menemukan Jalan di UKP dalam Wayfinding Simulation Kesulitan menemukan jalan ini juga dikonfirmasi oleh 5 responden yang melakukan simulasi menemukan jalan (wayfinding simulation) di Gedung W - EH serta Gedung T. Ternyata pada simulasi ini ditemukan beberapa hal. Tabel 1. Hasil Simulasi dan Temuan di Gedung W dan EH

No Pertanyaan Jawaban Alasan Gedung W dan EH Jalur Gedung W Pergerakan dan EH

1. Pintu No Pertanyaan Jawaban Alasan Masuk EH

2. Auditorium (K201)

3. EH303

4. Ruang Konferensi (W1007)

5. Perpustakaan

6. W306

1 Responden Simulasi 1 tanpa dibantu alat apapun Waktu 15 menit 48 Simulasi detik

2 Responden Simulasi 2 dibantu Tersasar karena lift tidak membuka di lantai tertentu sehingga harus turun dulu dan naik lift yang lain dengan Peta manual (diasumsikan akan sama dengan Peta di dalam Smartphone) Waktu 12 menit 0 Tidak Simulasi detik pernah tersasar

3 Responden Simulasi 3 dibantu dengan Peta Digital (DIVO) di EH1 Waktu 17 menit 45 Tersasar, Simulasi detik penamaan Auditorium dengan nama K201 kurang dikenal, lupa posisi karena DIVO tidak bisa bergerak

No Pertanyaan Jawaban Alasan seiring dengan responden. Sumber: Hasil Analisa, 2015

Tabel 2. Hasil Simulasi dan Temuan di Gedung T

No Pertanyaan Jawaban Alasan Gedung T Jalur Gedung T Pergerakan

1. Pintu Utama Gedung T Lantai

2. T518

3. T501

4. T326

4. T211

5. T 101 (Poliklinik)

4 Responden 4 Waktu Simulasi 5 Responden 5 Waktu Simulasi Simulasi tanpa dibantu alat apapun 9 menit 40 detik Tidak pernah tersasar Simulasi dibantu dengan Peta manual (diasumsikan akan sama dengan Peta di dalam Smartphone) 13 menit 0 detik Tersasar karena jarang ke lantai T1 dan tidak tahu nama ruang Poliklinik

Sumber: Hasil Analisa, 2015

Gambar 12. Denah Gedung W yang cenderung simetris membuat kesulitan membedakan bagian – bagian dalam ruang itu

Gambar 13. Denah Gedung EH yang memiliki dinding pemisah dan tangga yang tertutup membuat kesulitan untuk menemukan kelas – kelas dari Ruang Auditorium

Gambar 14. Denah Gedung EH yang sangat jelas Dapat disimpulkan bahwa beberapa layout Gedung UKP sudah memfasilitasi pengguna

mudah menemukan jalan seperti Gedung T. Tetapi di sisi lain dibutuhkan alat bantu lain seperti peta digital (DIVO 3.0) dan signage. Karena itu Signage Master Plan yang terintegrasi dengan Elemen Arsitektur UKP sangat diperlukan. Integrasi dengan Signage Master Plan di UKP Sebuah Signage Master Plan diusulkan seperti pada Gambar 14 sbb. Untuk setiap lantai Gedung UKP disusun, sejumlah desain signage juga diciptakan oleh Marvin Ade Santoso, S.Sn. dengan arahan penulis pertama dan Tim Signage UKP lainnya yang berasal dari Unit Perencana Fisik Kampus UKP. Simulasi juga dilakukan untuk mengevaluasi keterbacaan signage ini bersama sejumlah responden. Gambar 15. Signage Master Plan UKP Gambar 16. Letak Signage Horizontal yang membantu Pengguna menemukan ruangan yang diinginkan yang diletakkan di daerah Node di UKP. Gambar 17. Signage Horizontal yang membantu Pengguna menemukan ruangan yang diinginkan Gambar 18. Letak Signage Vertikal yang membantu Pengguna menemukan lantai atau ruangan yang diinginkan yang diintegrasikan dengan lift di UKP Gambar 19. Signage Vertikal yang membantu Pengguna menemukan lantai atau ruangan yang diinginkan. Gambar 20. Letak Signage agar tidak menggunakan Lift yang tidak membuka di lantai tertentu Gambar 21. Signage agar tidak menggunakan Lift yang tidak membuka di lantai tertentu

KESIMPULAN Didapati ternyata terdapat beberapa elemen arsitektur dan interior untuk menemukan jalan yang cukup mudah diingat di UKP yang juga memberikan branding yang kuat. Tetapi di sisi lain ternyata pada saat dilakukan simulasi menemukan jalan, signage tambahan tetap diperlukan untuk membantu menemukan jalan dan berorientasi. Signage Master Plan harus dikembangkan di UKP agar dapat meningkatkan kemudahan menemukan jalan dan akhirnya juga menunjang branding UKP yang sudah baik saat ini.

UCAPAN TERIMAKASIH Ucapan terimakasih kami ucapkan kepada Unit Perencana Fisik Kampus (UPFK) UKP, dalam hal ini: Kepala UPFK Ir. Evelin C Pattikawa, M.T.; Ary Sunantiyo, A.Md, Luis Susanti, A.Md., Marvin Ade Santoso, S.Sn. yang mendukung riset ini.

DAFTAR PUSTAKA

Boulding, K. (1956), The Image, Universit of Michigan Press, Ann Arbor.

1

Friedman, A., Zimring, C., & Zube, E., (1978). Environmental Design Evaluation. New York: Plenum

3

Lynch, K. (1960). The Image of the City, Cambridge, Massachusetts: MIT Press. Nasution, R., (2003), Teknik Sampling. Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Sumatra Utara. <http://library.usu.ac.id/download/fkm/fkm-rozaini.pdf> Passini, R., (1984), Wayfinding in Architecture, Environmental

1

Design Series Volume 4, Van Nostrand Reinhold Company, New York.

Pizzuti-Ashby J., Alary, D.,

6

(2007), Campus Snapshot: A qualitative study on perceptions of students' at the University College of the Fraser Valley, University College of the Fraser Valley, accessed in <http://www.ufv.ca/media/assets/i>

**Sanoff, H., (1991). Visual Research Methods in Design. Department of
Architecture, School of Design and Environment, North Carolina
University, New York: Van Nostrand Reinhold**